



НЕПОБЕДИМАЯ АРМАДА



КУРС МОЛОДОГО КАПИТАНА

*В этой брошюре мы объясним основные принципы игры.
При этом будет использована только небольшая часть правил.*



ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ

Содержит характеристики корабля; также используется для записи полученных кораблем повреждений. В первой игре мы не будем использовать некоторые элементы планшета корабля — на этой диаграмме они обозначены серым цветом.



КАРТА ПРИКАЗОВ

Карта приказов используется для того, чтобы отмечать маршрут корабля. В первой игре мы не будем использовать часть приказов - на этой диаграмме они обозначены серым цветом.



КАРТЫ ЗАРЯДА ПУШЕК

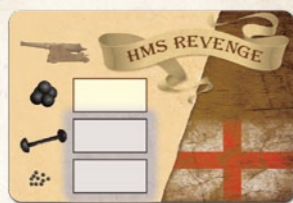
У каждого корабля есть две карты заряда пушек — одна для правого и одна для левого борта. Они используются при стрельбе из пушек. В первой игре мы будем использовать только один тип боеприпасов — ядра.

Карты заряда пушек

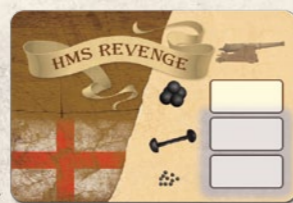
Левый борт



Графа для отметок о выполнении перезарядки



Правый борт



Графа для отметок о выполнении перезарядки

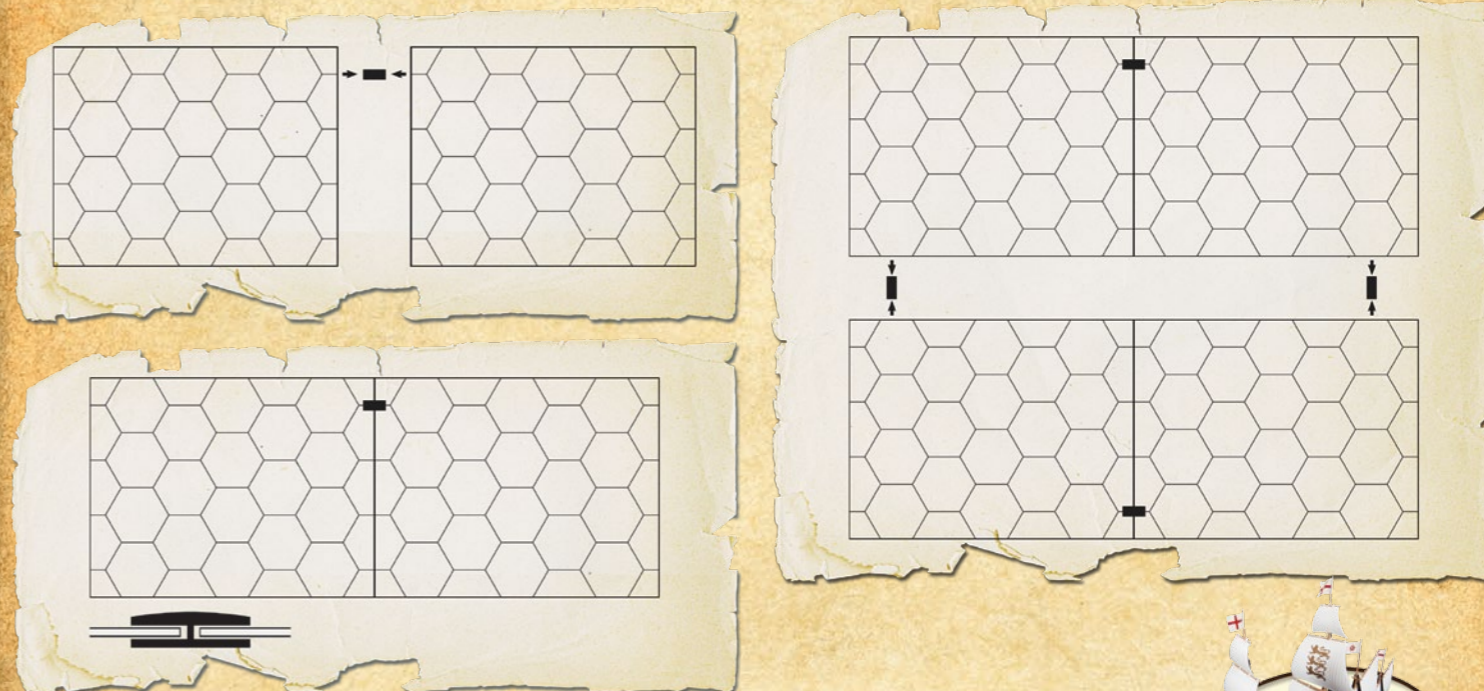
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите модели кораблей Ревендж и Сан Мартин. Мы рекомендуем вам в точности следовать указаниям инструкции по сборке.

Решите, кто из вас будет играть за англичан, а кто — за испанцев, любым удобным для вас образом.

Соберите на столе игровое поле.

Мы рекомендуем вам соединить элементы игрового поля с помощью специальных фиксаторов. Расположите фиксатор между двумя элементами игрового поля, как показано на схеме. Вставьте поочередно каждое игровое поле в зажим так, чтобы плоская часть зажима оказалась снизу. После того, как вы соедините между собой два игровых поля, поочередно прикрепите к ним остальные поля.



Установите на игровое поле фишку направления ветра и модели кораблей, как показано на схеме.

Возьмите планшеты кораблей и карты приказов кораблей. Для первой игры вам потребуются планшет и карта корабля Ревендж (для англичан) и планшет и карта корабля Сан Мартин (для испанцев)

Подберите карты заряда пушек, соответствующие вашим кораблям. У каждого корабля должно быть две карты заряда пушек: одна для правого борта, другая — для левого.

Подготовьте жетоны движения и кубики. В первой игре вам понадобится 7 жетонов движения (4 для англичан и 3 для испанцев).

Возьмите маркеры для простановки отметок в карточках.

Теперь, прежде чем приступить к игре, мы расскажем вам о том, как отдавать приказы и как они выполняются.



ХОД ИГРЫ

Игровой ход состоит из 3 фаз:

1. Отдача приказов
2. Получение жетонов движения
3. Выполнение приказов

1. ОТДАЧА ПРИКАЗОВ

В эту фазу игроки определяют, какие действия будут производить корабли в данный ход. Приказы отдаются скрытно от противника. После того как приказы будут отданы, карту приказов корабля нужно перевернуть лицевой стороной вниз, чтобы противник не видел ваши планы.

Выбор положения парусов

Отметьте в карте приказов корабля один из двух вариантов:



Паруса убраны.

В этот ход корабль не получит жетонов движения и будет оставаться на месте.



Боевые паруса

В этот ход корабль будет передвигаться.

Он получит количество жетонов движения, равное количеству его мачт.

Движение корабля

Если вы отдали своему кораблю приказ поднять паруса в боевое положение, необходимо указать маршрут движения. Корабль не может оставаться на месте с поднятыми парусами.



Поворот влево

Движение по прямой

Поворот вправо

Движение на один гекс или поворот требует 1, 2 или 3 жетонов действий в зависимости от того, как ваш корабль расположен относительно ветра.



Расположение корабля относительно ветра определяется перед каждым движением в течение одного хода.



Для удобства расчета необходимых жетонов движения для каждого движения или поворота используется графа Стоимость движения. В ней указывается количество жетонов движения, которое нужно будет потратить на каждое движение или поворот. Общая стоимость движений и поворотов корабля не может превышать количество жетонов движения, которые корабль получит в этот ход.

Маршрут движения

Теперь, ориентируясь по ветру и учитывая маневренность своего корабля, вы можете проложить маршрут. Маршрут указывается снизу вверх. Выберите один из трех вариантов движения, поставьте отметку и запишите, сколько вам потребуется потратить жетонов движения для выбранного маневра. Далее продолжайте прокладывать маршрут, пока у вас не закончатся жетоны движения.

Зарядить пушки

Приказ отдается каждому борту корабля по отдельности. Приказ можно отдать в начале любого хода, даже если пушки уже заряжены, только в случае уже заряженных пушек данный приказ звучит как Перезарядка пушек.

ВАЖНО! Каждому кораблю соответствует свой набор карт заряда пушек. Нельзя использовать карты от другого корабля.



В первой игре мы будем стрелять только ядрами — отметьте в карточке заряда символ ядер.



После этого положите карту заряда пушек на планшет корабля на определенное место. Каждый ход, начиная с того, в который был отдан приказ, в карточке заряжения нужно сделать отметку.

Если в начале хода отметки стоят во всех графах карты заряда пушек, пушки этого борта готовы к стрельбе.

В начале первой игры пушки обоих кораблей уже заряжены - проставьте отметки во всех графах заряда пушек.

2. ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДВИЖЕНИЯ

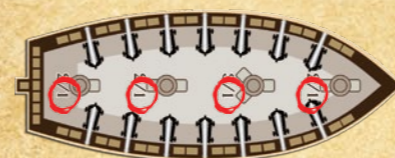
Когда все приказы отданы, нужно перевернуть карты приказов кораблей лицевой стороной вверх.

Теперь нам нужно получить жетоны движения за корабли с поднятыми парусами.

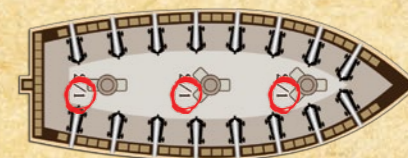
Корабли с убранными парусами жетоны действий не получают.

Корабли под боевыми парусами получают 1 жетон за каждую мачту.

Этот корабль получит 4 жетона движения



Этот корабль получит 3 жетона движения



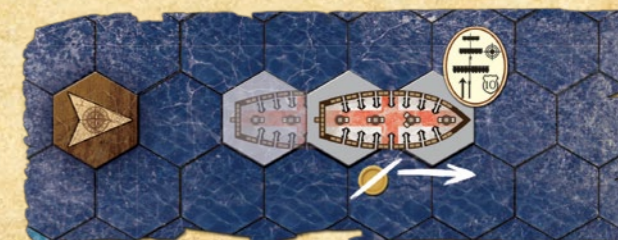
3. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

Движение корабля

Игроки выкладывают на игровое поле по одному жетону движения за каждый корабль под боевыми парусами.

Если выложенных жетонов достаточно, чтобы выполнить движение, вы можете сделать первое движение, указанное в карте приказов корабля.

Выполненное движение стирается из карты приказов корабля. Израсходованные на выполнения действия жетоны сбрасываются; неизрасходованные – остаются в игре.



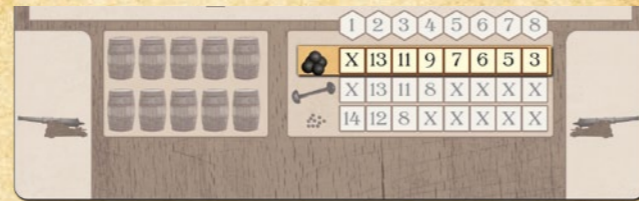
Затем игроки снова выкладывают по одному жетону за свои корабли и производят запланированные движения. Эта процедура повторяется до тех пор, пока жетоны не закончатся.

Когда у корабля заканчиваются жетоны, его движение в этот ход завершается. Если у корабля остаются неизрасходованные жетоны, но их количества не хватает для передвижения, эти жетоны сбрасываются.

Стрельба



Каждый борт корабля обладает своим сектором стрельбы. Пушки каждого корабля могут поражать противника, находящегося не дальше определенного расстояния. Для первой игры нам потребуется только дальность стрельбы ядрами.



Как только вражеский корабль оказывается в секторе стрельбы и в пределах дальности стрельбы, по нему производится выстрел.

Чтобы производить стрельбу, пушки должны быть заряжены. Пока пушки перезаряжаются, они не имеют сектора стрельбы и не могут стрелять.

Тест на попадание

- Найдите в таблице стрельбы строку, соответствующую ядрам.
- Найдите графу, соответствующую расстоянию до цели стрельбы.
- Расстояние до цели всегда определяется по кратчайшему маршруту.



Расстояние до цели стрельбы – 4 гекса



Значения в графах таблицы стрельбы будут использоваться для стрельбы по противнику. Если в графе стоит символ X, значит, расстояние между кораблями слишком велико (либо слишком мало) для стрельбы такими зарядами. Стрельба производится не будет.

При стрельбе левым бортом нужно бросить 7 кубиков.

При стрельбе левым бортом нужно бросить 5 кубиков.



За каждую пушку нужно бросить 1 кубик.



За уничтоженные пушки кубик не бросается.

Результаты бросков нужно сравнить со значением из таблицы стрельбы. Результаты броска равные или меньшие, чем число из таблицы стрельбы, – это попадания. Результаты, превосходящие число из таблицы стрельбы, – промахи.



После проведения стрельбы следует зачеркнуть в карте корабля одну бочку с порохом и стереть все отметки из карт заряда пушек. Теперь пушки выстрелившего борта необходимо перезарядить, чтобы стрелять из них снова. Уберите карты заряда пушек, которые только что произвели залп, с карты корабля, чтобы показать их перезарядку.

СТРЕЛЬБА ЯДРАМИ

Попадания ядрами повреждают один из бортов либо корму, в зависимости от расположения кораблей.



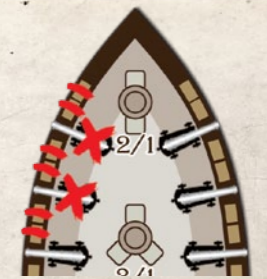
- Попадания в правый борт
- Попадания в левый борт
- Попадания в корму



За каждое попадание необходимо зачеркнуть единицу прочности соответствующего борта либо кормы. Зачеркивать единицы прочности бортов нужно по направлению от носа к корме, а единицы прочности кормы – от левого борта к правому.

Если единицы прочности борта или кормы по обе стороны пушки зачеркнуты, эта пушка считается уничтоженной. Ее необходимо зачеркнуть.

В данном случае в левый борт корабля попали 6 раз – зачеркиваются 6 единиц прочности соответствующего борта, а также 2 пушки в зоне повреждения.



Если все единицы прочности одного из бортов либо кормы зачеркнуты, корабль тонет. Уберите этот корабль с игрового поля – он уничтожен.

Теперь вы готовы к первой игре. Ваша задача проста – уничтожьте корабль противника.

